

Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar *Shooting* Bola Basket Siswa SMA Negeri 1 Jombang

## PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP HASIL BELAJAR *SHOOTING* BOLA BASKET SISWA SMA NEGERI 1 JOMBANG

Tje Ramadhia Tectona\*, Abdul Rachman Syam Tuasikal

S1- Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

\*tjetectona@mhs.unesa.ac.id

### Abstrak

*Reward* dapat diartikan sebuah penguatan (*reinforcement*) terhadap peserta didik. *Reinforcement* (penguatan) merupakan penggunaan konsekuensi untuk memperkuat perilaku. Artinya, bahwa sebuah perilaku yang dilakukan oleh peserta didik dan dianggap sesuai kemudian diikuti dengan penguatan (*reinforcement*), maka hal tersebut akan meningkatkan peluang bahwa perilaku tersebut akan diulang oleh peserta didik. Dalam penelitian ini *reward* akan diberikan kepada peserta didik yang mampu melakukan aktivitas *shooting* pada permainan bola basket. Penelitian ini berupaya mengetahui (1) apakah ada pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jombang (2) seberapa besar pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas XI. Adapun jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel pada penelitian ini adalah 2 kelas dari masing-masing kelas XI IPA Dan IPS secara random yang mewakili seluruh kelas XI di SMAN 1 Jombang. Jumlah siswa yang akan menjadi sampel sebanyak 67 orang. Berdasarkan hasil analisa statistik dari peningkatan keterampilan aktivitas *shooting* pada peserta didik melalui tes *Shooting Circle* dan *Shooting Free Throw*, dapat dibuktikan dengan rata-rata pretest 2,33% dan pada saat posttest menjadi 3,63% dengan hasil peningkatan 0,21%. Pada rata-rata nilai peserta didik dengan nilai tes maksimum 94. Dengan demikian melalui pemberian *reward* terhadap peserta didik mampu untuk meningkatkan hasil belajar *shooting* bola basket.

**Kata Kunci:** *reward*, *shooting* bola basket, hasil belajar

### Abstract

Reward can be interpreted as a reinforcement (*reinforcement*) of students. Reinforcement is the use of consequences to strengthen behavior. That is, that a behavior carried out by students and deemed appropriate and then followed by reinforcement (*reinforcement*), then it will increase the chances that the behavior will be repeated by students. In this study rewards will be given to students who are able to do shooting activities in the basketball game. This study seeks to determine (1) whether there is an effect of giving rewards to learning outcomes of shooting basketball in class XI students of SMA Negeri 1 Jombang (2) how big is the effect of giving rewards to learning outcomes of shooting basketball in class XI students. The type of research conducted is experimental research with a quantitative approach. The sample in this study were 2 classes from each class XI Natural Science and Social Sciences randomly representing all class XI in SMAN 1 Jombang. The number of students who will be sampled as many as 67 people. Based on the results of statistical analysis of increased shooting activity skills in students through the Shooting Circle and Shooting Free Throw tests, it can be proven with an average pretest of 2.33% and at the posttest to 3.63 % with an increase of 0.21%. On average students score with a maximum test score of 94. Thus through giving rewards to students able to improve learning outcomes in basketball shooting.

**Keywords:** reward, shooting basketball, learning outcomes

## PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional pasal 1 menjelaskan "Pendidikan merupakan wujud nyata dan terstruktur dalam merealisasikan proses belajar dan mengajar supaya peserta didik lebih bersemangat dalam mengembangkan potensi agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Sesuai pada Undang-Undang No 20 tahun 2003 pada bab II pasal 3 berisi Sistem Pendidikan Nasional yang dinyatakan bahwa, "Pendidikan Nasional bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan serta membangun watak dan peradaban bangsa yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik untuk menjadi manusia yang memiliki iman dan taqwa dan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab". Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) merupakan komponen penting untuk mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran nasional (Al Ardha dkk, 2018)

Sebagaimana pendapat di atas, pertumbuhan terhadap pandangan proses pembelajaran mempunyai dampak kepada pengajar untuk meluaskan perlakuan serta kemampuan siswa karena proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik ditentukan oleh kompetensi pengajar yang berkompeten akan lebih berhasil membuat lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik akan lebih optimal.

Hadiah tidak memiliki dampak negatif pada motivasi intrinsik individu untuk terlibat dalam suatu kegiatan dengan tujuan pencapaian yang jelas. Meskipun demikian, analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa penghargaan ekstrinsik dapat memiliki efek merugikan pada motivasi intrinsik ketika partisipasi adalah satu-satunya tujuan kegiatan. Dengan kata lain, ketika hadiah dikaitkan semata-mata dengan partisipasi dalam suatu kegiatan daripada pencapaian atau tingkat kinerja. (Xiang dkk, 2005). Untuk memperoleh hasil belajar peserta didik di tingkat yang maksimal, guru olahraga dituntut untuk membuat metode pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif. Salah satunya dengan metode pemberian *reward* terhadap siswa yang sudah mampu menyelesaikan proses pembelajaran dengan hasil yang optimal dan baik. Seperti Weinberg dan Jackson (1979), hasilnya menunjukkan bahwa umpan balik keberhasilan mengarah pada peningkatan motivasi intrinsik

sementara kurangnya umpan balik keberhasilan mengurangnya. Selain itu, analisis yang lebih mendalam tentang hasil memungkinkan para peneliti untuk menunjukkan bahwa itu bukan efek umpan balik per se, melainkan efek umpan balik pada persepsi kompetensi subjek yang memoderasi perubahan motivasi intrinsik. Dengan kata lain, penelitian ini menunjukkan bahwa bukan umpan balik itu sendiri melainkan makna umpan balik kepada subjek yang menghasilkan hasil motivasi (James R., 2010)

Dalam ruang lingkup pembelajaran pendidikan jasmani terdapat berbagai macam: Kegiatan permainan bola besar, bola kecil, bela diri, adalah Aktivitas pengembangan kebugaran jasmani, Aktivitas senam, Aktivitas gerak berirama. Pada SMA terdapat permainan bola besar, salah satu nya adalah aktivitas permainan bola basket. Olahraga ini termasuk olahraga yang hits atau terkenal di kalangan pembelajar saat ini, salah satunya di SMA Negeri 1 Jombang yang berada di kabupaten Jombang Jawa Timur.

"Aktivitas fisik," "olahraga," dan "kebugaran fisik" adalah istilah yang menggambarkan konsep yang berbeda. Namun, mereka sering bingung satu sama lain, dan istilah-istilah tersebut terkadang digunakan secara bergantian. Kebugaran fisik adalah seperangkat atribut yang berhubungan dengan kesehatan atau keterampilan. Sejauh mana orang memiliki atribut-atribut ini dapat diukur dengan tes khusus. Definisi-definisi ini ditawarkan sebagai kerangka interpretasi untuk membandingkan studi yang menghubungkan aktivitas fisik, olahraga, dan kebugaran fisik dengan kesehatan (Caspersen, Powell, & Christenson, 1985).

Pada era modern seperti sekarang, olahraga yang mulai digemari oleh kalangan remaja yaitu basket. adalah olahraga yang menekankan untuk menghasilkan skor. Keuntungan dari bermain bola basket adalah untuk menjaga fisik kebugaran, (Siswanto, 2002). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hartono (2012) yang menyatakan bahwa pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan melatih kemampuan psikomotorik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.

Dalam permainan bola basket terdapat teknik dasar, diantaranya menggiring bola (*dribble*), mengoper (*passing*), menembak (*shooting*), dan olah kaki (*footwork*). Sebab itu materi bola basket, salah satunya *shooting* diharapkan dapat menjunjung atau mencapai tujuan belajar.

*Shooting* atau yang akrab disebut dengan menembak bola yang merupakan karakteristik dari

permainan bola basket yang paling berpengaruh di dalam permainan bola basket. Salah satunya bertujuan untuk mendapatkan point, memasukkan bola ke dalam ring, dan menggagalkan serangan lawan. Aktivitas ini dilakukan di dalam area lapangan. Beberapa hal yang dilakukan peserta didik membutuhkan kemampuan dan latihan.

Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK), guru dituntut untuk bisa membelajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, salah satunya *Shooting* bola basket. Mengingat pentingnya kemampuan peserta didik dalam pembelajaran penjasorkes sebagai parameter keberhasilan belajar, maka sangat penting untuk menuntaskan permasalahan yang mengakibatkan rendahnya tingkat keterampilan, khususnya pada *Shooting* bola basket.

Merujuk pada wawancara dengan seorang guru PJOK yaitu Bapak Drs Mujiyono, M.Pd. dan Ibu Maya, S.Pd M.Pd. Pada hari Senin 24 Februari 2019 beliau mengatakan bahwa saat dilakukan pembelajaran diluar kelas atau praktik siswa sangat antusias dengan pembelajaran tersebut. Beliau pun menerangkan bawasannya fasilitas olahraga di SMA Negeri 1 Jombang sudah mendukung guru pun sudah berkompeten dalam mengajar. Untuk pemberian *reward* di setiap praktik belum pernah beliau berikan, beliau berpendapat jika ada pemberian *reward* bagi siswa yang berhasil melakukan *shooting* dengan benar siswa lain nya akan termotivasi dan akan lebih bersemangat dalam pembelajaran.

Dari pernyataan diatas, maka peneliti ini mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian reward terhadap hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jombang tahun ajaran 2019/2020.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan ialah jenis penelitian korelasional dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Menurut Maksu (2018: 88) "Penelitian korelasional ialah penelitian yang menghubungkan satu atau lebih variabel bebas dengan satu variabel terikat tanpa ada upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut". Dalam sebuah penelitian sangat diperlukannya desain penelitian, dimana dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian non eksperimen dengan desain korelasional. Pada penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling* karena subjek peneliti sudah diketahui lebih dulu berdasarkan ciri atau sifat populasinya. Penelitian ini dilakukan 2 kali pertemuan dengan durasi 1x45 dan 2x45 menit di SMA Negeri 1 Jombang untuk pengambilan nilai angket

dan hasil belajarnya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas IX dengan total 355 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah kelas IX IPA dan XI IPS dengan jumlah 67 siswa. perseorangan melainkan kelompok atau area, yang kemudian dinamakan *cluster* (Maksum, 2012: 57). Jadi cluster pada penelitian ini adalah 2 kelas dari masing-masing kelas XI IPA dan XI IPS secara random yang mewakili seluruh kelas XI di SMAN 1 Jombang. Jumlah siswa yang akan menjadi sampel sebanyak 67 orang. Yang terdiri dari 34 siswa IPA dan 33 siswa IPS

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 1. Deskripsi Data *Pre-test* dan *Post-test***

Des	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol		Beda	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Kel. Eks	Kel. Kntrl
Mean	2,66	3,24	2,57	2,93	0,58	0,36
Varian	2,448	5,333	1,884	3,698	2,885	1,814
Sd	1,565	2,309	1,372	1,923	0,744	0,551
Min	1	1	1	1	0	0
Max	77	94	72	82	17	10

Dari tabel diatas dapat disimpulkan hasil *pre-test* kelompok eksperimen diketahui nilai rata-rata sebesar 2,66 varian sebesar 2,447 standar deviasi sebesar 1,565 Sedangkan untuk *pre-test* kelompok kontrol memiliki hasil *pre-test* rata-rata (*mean*) sebesar 2,57, varian sebesar 1,884, standar deviasi sebesar 1,923. Hal ini menunjukan bahwa pemberian *reward* ke kelompok eksperimen membuktikan adanya peningkatan sebesar 0,09% terhadap hasil belajar siswa.

**Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Normalitas**

Distribusi Nilai	N	Statistik	Sig.	Ket
<i>Pre-test</i> kel.eksp	29	0,214	0,02	Tidak Normal
<i>Post-test</i> kel.eksp	29	0,222	0,15	Normal
<i>Pre-test</i> kel kontrol	28	0,161	0,200	Normal
<i>Post-test</i> kel kontrol	28	0,169	0,157	Normal

Hasil *pre-test* kelompok eksperimen dinyatakan tidak normal, sedangkan hasil *post-test* adalah normal. Maka perhitungan untuk mengetahui pengaruh dapat diketahui melalui pengujian *Wilcoxon*. Pada tabel signifikan menunjukkan hasil sebesar 0,00. Dan nilai adalah 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ). Dengan hasil melalui



pengujian *Wilcoxon*, maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan lebih kecil daripada nilai  $\alpha$ , sehingga hipotesis dapat dinyatakan ada pengaruh dari pemberian *reward* terhadap hasil belajar *Shooting Circle* dan *Shooting Free Throw*. Studi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jombang.

### Peningkatan Presentase

Hasil peningkatan presentase dapat diketahui menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Peningkatannya} = \frac{M_D}{M_{Pre}} \times 100$$

Pada perhitungan peningkatan untuk kelompok eksperimen adalah sebagai berikut:

$$\text{Peningkatannya} = \frac{0,58}{2,66} \times 100 = 0,21\%$$

Sedangkan pada perhitungan peningkatan untuk kelompok kontrol adalah sebagai berikut:

$$\text{Peningkatannya} = \frac{0,36}{2,57} \times 100 = 0,14\%$$

Berdasarkan perhitungan dari rumus di atas dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh pemberian *reward* terhadap Hasil Belajar *Shooting* dalam bola basket Studi pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Jombang kelompok eksperimen adalah sebesar 0,21%, dan kelompok kontrol adalah sebesar 0,14%.

### PENUTUP

#### Simpulan

Berdasarkan pembahasan dapat di tarik kesimpulan bahwa Ada pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar *Shooting Circle* dan *Shooting Free Throw* pada permainan bola basket siswa kelas XI IPA 1 dan XI IPS 1 SMA Negeri 1 Jombang. hal tersebut dibuktikan dengan nilai signifikan sebesar 0,00 dengan nilai signifikasi  $\alpha = 0,05$ . Besar pengaruh pemberian *reward* terhadap Hasil Belajar *Shooting Circle* dan *Shooting Free Throw*. Pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jombang adalah sebesar 0,21%.

#### Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka beberapa saran yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan diharapkan dapat mengaplikasikan materi pembelajaran dengan menggunakan pemberian motivasi ekstrinsik berupa *reward* agar siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

2. Dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga perlu dilakukan penelitian yang sejenis dengan melibatkan sampel yang berbeda dan jumlah populasi yang lebih banyak lagi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Al Ardha, M. A., Yang, C. B., Adhe, K. R., Khory, F. D., Hartoto, S., & Putra, K. P. (2018). Multiple Intelligences and Physical Education Curriculum: Application and Reflection of Every Education Level in Indonesia. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol.212: Hal. 587–592. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.129>
- Hartono, S., Wahyui, H., Sulistyarto, S., Ashadi, K., Bawono, M.N., Kristiyandaru, A., Chritina, S., Nurhasan & Jatmiko, T. 2013. Pendidikan Jasmani: Sebuah pengantar. Surabaya: Unesa University Press.
- James R. (2010). *Physical Activity and Intrinsic Motivation*. Journal Of University Of North Dakota. Vol.1, No.2.
- Caspersen, C. J., Powell, K. E., & Christenson, G. M. (1985). Physical activity, exercise, and physical fitness: definitions and distinctions for health-related research. *Public Health Reports (Washington, D.C. : 1974)*, Vol. 100, No. 2: Hal. 126–131. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/3920711>.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2018. *Metodelogi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Siswanto, M.S. 2002. Attention - chadd.org. (online) ([https://www.chadd.org/wpcontent/uploads/2018/06/ATTN\\_08\\_02\\_bolabasket.pdf](https://www.chadd.org/wpcontent/uploads/2018/06/ATTN_08_02_bolabasket.pdf)) diakses tanggal 09 Juni 2019).
- Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Pendidikan Nasional.
- Xiang, P., Chen, A., & Bruene, A. (2005). *Interactive Impact of Intrinsic Motivators and Extrinsic Rewards on Behavior and Motivation Outcomes*. Journal Of Teaching In Physical Education, Vol.24: Hal. 179-197.